

ÍNDICE GERAL

DEDICATÓRIA.....	V
AGRADECIMENTOS	XI
1. INTRODUÇÃO AO ANDROID	1
1.1 História e evolução	1
1.2 Arquitetura	4
1.3 Principais características	5
1.4 Ferramentas de desenvolvimento Android	7
1.4.1 Android SDK	7
1.4.2 Eclipse	9
1.4.3 <i>Android Development Tools</i> (ADT)	9
2. A MINHA PRIMEIRA APLICAÇÃO ANDROID.....	13
2.1 Criação de um projeto Android	13
2.2 Execução da aplicação	17
2.3 Anatomia de uma aplicação Android	19
2.3.1 <i>AndroidManifest.xml</i>	20
2.3.2 Recursos	22
2.3.3 <i>R.java</i>	24
2.3.4 <i>HelloWorldActivity.java</i>	25
2.4 <i>Debugging</i> da aplicação	25
2.4.1 LogCat	27
2.4.2 DDMS	29
2.5 Distribuição da aplicação	31
3. ACTIVITIES E INTENTS.....	35
3.1 Componentes de uma aplicação Android	35
3.2 Ciclo de vida de uma atividade	36
3.3 Iniciar uma atividade	38
3.3.1 Usando <i>intents</i>	38
3.3.2 <i>Intent</i> explícita	39
3.3.3 <i>Intent</i> implícita	40
3.3.4 Obter o resultado de uma atividade	43
3.4 Aplicação MiniCalc	46
4. DESENHAR A INTERFACE GRÁFICA	55
4.1 Componentes de uma interface gráfica	55

4.2	<i>Layouts</i>	57
4.2.1	<i>Layouts simples</i>	58
4.2.2	<i>Layouts com conteúdo dinâmico</i>	60
4.2.3	Gerir diferentes ecrãs	66
4.3	<i>Views</i>	69
4.3.1	<i>Buttons</i>	69
4.3.2	<i>Text Fields</i>	71
4.3.3	<i>Checkboxes</i>	75
4.3.4	<i>Radio buttons</i>	77
4.3.5	<i>Spinners</i>	79
4.3.6	<i>Pickers</i>	81
4.4	<i>Menus</i>	85
4.4.1	<i>Options Menu</i>	87
4.4.2	<i>Action Bar</i>	88
4.5	<i>Dialogs</i>	93
4.5.1	<i>AlertDialog</i>	94
4.5.2	<i>ProgressDialog</i>	97
4.6	<i>Notifications</i>	101
4.6.1	<i>Toast</i>	102
4.6.2	<i>Status</i>	102
5.	GESTÃO DE DADOS	107
5.1	<i>Shared Preferences</i>	107
5.2	Sistema de ficheiros	111
5.2.1	Armazenamento interno	111
5.2.2	Armazenamento externo	115
5.3	Base de dados	117
5.3.1	<i>SQLiteOpenHelper</i>	118
5.3.2	<i>SQLiteDatabase</i>	118
5.3.3	Aplicação ToDo List	121
5.4	<i>Content providers</i>	127
6.	MULTIMÉDIA, MESSAGING E NETWORKING	131
6.1	Multimédia	131
6.1.1	Captura de imagens	132
6.1.2	Captura de vídeo	136
6.1.3	Texto-para-voz	139
6.2	<i>Messaging</i>	142
6.2.1	Enviar mensagens SMS	142
6.2.2	Receber mensagens SMS	146
6.2.3	Enviar mensagens de e-mail	150
6.3	<i>Networking</i>	153

6.3.1	Classe <i>WebView</i>	153
6.3.2	Conexão à rede	154
7.	MAPAS, LOCALIZAÇÃO E SENSORES	169
7.1	<i>Maps API</i>	169
7.2	<i>Location API</i>	176
7.3	Sensores	181
8.	UM EXEMPLO COMPLETO: JOGO DO GALO	187
8.1	Estrutura do jogo	187
8.2	Criação do projeto	188
8.3	Lógica do jogo	189
8.4	Interface gráfica do jogo	196
8.5	Menu do jogo	203
8.6	Configurações	205
	GLOSSÁRIO DE TERMOS – PORTUGUÊS EUROPEU / PORTUGUÊS DO BRASIL	209
	ÍNDICE REMISSIVO	211